GIUOCHI

BIBLIOTECA BERTOLIANA X. 25. 3. 27.

Via Chiaravalle 9.
MILANO

MAGIA BIANCA

PIÙ

DELLA

NEVE

Manualetto

di

Giuochi di Società

VIA0446913

LA MAGIA BIANCA

PIÙ DELLA NEVE

OVVERO

MANUALETTO

DI

GIUOCHI DI SOCIETÀ

MILANO 1890

PRESSO CARLO BARBINI EDITORE

Via Chiaravalle, N. 9

Proprietà Letteraria

Milano — Tip. Wilmant.

AMICO LETTORE...
AMABILI LETTRICI...

Vi presento un libriccino senza pretese, ma che pure a qualche cosa vi servirà. Ve lo dice lo stesso titolo... Nulla di nuovo contiene, perchè anche i nostri bisavoli passavano le lunghe serate invernali intrattenendosi in piacevoli ed onesti sollazzi coi giuochi di parole, la gatta cieca, seduti o di profilo, gli elementi, *e tanti altri, che, a seconda della ma-*

lizia che v'infiltravano, erano più o meno innocenti. L'unico pregio, se chiamar si può con questo nome, è l'aver raccolto il meglio e il buono in un libriccino, che potrete senza incomodo tener anche nel taschino del grembiale o del gilet. — *Fategli buon viso, come buon viso avete fatto a molti altri, che vi presentai; e questa, moralmente parlando, sarà la miglior soddisfazione che mi possa aspettare.*

L' EDITORE.

GIUOCHI GINNASTICI
ED INNOCENTI

I FASCETTI.

È un grazioso giuoco che fa sudare quelli che vi prendono parte. Si forma un circolo, collocandosi a due a due in modo che un cavaliere tenendo a sè d' innanzi una signora forma, per così dire, un piccolo fascio. Il numero dei giuocatori non può esser dispari. Completato il circolo scelgonsi due persone la cui missione è di correrci dietro. Quella che corre per la prima può attraversare in tutti i sensi il circolo, e quando è stanca, e vuole evitare il pericolo di esser presa da quello che la segue, si colloca vicino ad un fascetto; in tal modo costringe il giuocatore a cui prende

il posto a correre onde collocarsi davanti ad un altro; e così di seguito sino a che si dichiara il giuoco finito. Il giuocatore a cui vien preso il posto e che non fosse lesto ad allontanarsi, vien fermato dall'altra persona che correva, ed è obbligato a pagare un pegno.

I COLPI DI MANO.

Anche questo giuoco è vecchio come l'invenzione della *befana*, ma fa ridere e diverte. Un giuocatore s'inginocchia ed *innocentemente* nasconde il capo fra le ginocchia d'una signora seduta, ponendosi la mano possibilmente sul sedere. Un'altra persona gli dà un colpo (piuttosto leggiero) sulla mano, chiedendo d'indovinare chi l'ha battuto. Se indovina quella persona prende il posto e si torna da capo... Se s'inganna rimane là inchiodato finchè non gli capita il destro d'indovinare.

IL GIUOCO DI PAROLE.

È uno dei giuochi più graziosi quando è ben ideato e vi entra un po' di spirito. Esso consiste nello scrivere una gran quantità di domande ed altrettante risposte analoghe su altrettanti pezzetti di carta. Quindi questi pezzetti di carta vengono mischiati; il pacco delle domande vien consegnato ad una dama, quello delle risposte al cavaliere, o viceversa. In tal modo, indirizzata la domanda in un senso ed ottenuta la risposta in tutt' altro, succedono i più graziosi *qui pro quo* e bisticci di questo mondo.

IL LUPO E LA CERVA.

In questo giuoco uno dei signori della società accetta l'onorevole qualifica di lupo, e la signora più attempata, o quasi, quella di cerva. Dietro

ad essa tutte le signore formano una coda. Allora il lupo cerca d'impadronirsi delle agnelle, che fanno coda dietro la cerva, ed essa le difende. Appena il lupo allunga le braccia per abbrancarne una, se questa riesce a fuggire, si colloca accanto alla cerva ed è salva. Quando tutte le agnelle si sono in tal modo poste al sicuro, il cavaliere lupo paga altrettanti pegni per quante agnelline gli sono fuggite di mano.

LA GATTA CIECA.

Si giuoca a gatta cieca seduti, di profilo e colla bacchetta. Se giuocasi seduti, allora si forma un circolo, e tutte le persone, meno una, siedono intorno. Alla persona scelta vengono bendati gli occhi e poi condotta in giro perchè perda la tramontana. Ciò fatto quella degli occhi bendati va a sedersi sulle ginocchia

d' una persona seduta, e deve indovinare chi sia quella persona. Se indovina si leva la benda, e la persona indovinata prende il di lui posto, e continua il giuoco. Nella gatta cieca a profilo non si bendano gli occhi: ma la persona scelta siede sopra uno sgabellino assai basso. Nel fondo si stende un lenzuolo bianchissimo; si spengono tutti i lumi, e non se ne lascia che uno acceso sopra un tavolino vicino alla gatta cieca. Allora le persone della società formano una coda, e passano le une dopo le altre fra la gatta cieca che non può volgere il capo e la tavola su cui è la candela; questo giro produce l'effetto desiderato, perchè la luce della candela impedita dalle persone che le passano dinanzi riflette sul lenzuolo bianco le ombre dei passanti. Mentre questo avviene la gatta cieca è costretta a pronunziare ad alta voce il nome della persona di cui vede il profilo, e se sba-

glia deve pagare un pegno. Perchè il giuoco riesca dilettevole, le persone nel girar intorno devono cambiar modo di camminare, allungare la faccia, contorcere la bocca, insomma rendersi irriconoscibili. Nella *gatta cieca* colla bacchetta, la persona scelta per la prima ha gli occhi bendati nel mezzo della sala, e con in mano una lunga bacchetta. Le persone formano un circolo, e si tengono per mano cantando un ritornello: finito questo tutti si fermano Allora la gatta cieca allunga a caso la bacchetta verso una persona, e questa deve prenderla per l'altra estremità: la gatta cieca mette tre gridi che la persona è obbligata a ripetere, e se non sa imitar la voce, paga un pegno e prende il posto della gatta cieca: se l'imita si continua per un altro giro, come si è detto di sopra.

IL COTONE.

È graziosissimo. Un signore prende un fiocco di cotone e lo getta in aria in mezzo ad un circolo ristretto in cui le persone sono sedute. Ciò fatto, ogni persona s'ingegna di soffiare sul cotone per tenerlo in alto, giacchè colui sulle cui ginocchia cade, deve pagare un pegno.

I MESTIERI.

Ogni persona della società adotti un mestiere e agisca a seconda del medesimo, come per esempio: il calzolajo cuce le scarpe, il barbiere insapona, il pittore disegna, ecc. Fra la società scelgansi due persone che sono il re e la regina dei mestieri e questi incominciano il giuoco col mestiere da essi scelto, gli altri continuano. Se il re e la regina cambiano ad un tratto

di mestiere, gli altri tutti devono fermarsi ; ad eccezione di quello invitato dal re che deve subito imitare il mestiere del re sino a che quest'ultimo si decide ad esercitarne un altro. Quello che vedesi invitato, riprende il mestiere del re, e gli altri stanno fermi sino a che il re e la regina non si decidono a ritornare al primo mestiere, e questo è il segnale che anche gli altri devono pigliare il proprio. Chi sbaglia paga un pegno.

IL PIANOFORTE.

Per far questo giuoco vien scelta una persona che si ritira dalla sala. Intanto gli altri giuocatori pensano al genere d'occupazione al quale dovrà sottomettersi al ritorno. Questa occupazione consiste nello scegliere un nastro, oppure un fiore, trasportare una sedia, ecc. Fissato il giuoco vien

richiamata la persona, la quale si studia d'indovinare, e diretta dal suono più o meno forte del piano o d'altro oggetto, si avvicina alla persona o al mobile, e spesso finisce coll'indovinare. Per ogni sbaglio deve pagare un pegno, pegno che i giovanotti pagano volentieri, quando possano avvicinarsi a qualche bella fanciulla, baciarle la mano e gettarsi alle di lei ginocchia. Allora accade spesso che il suono più o meno robusto del pianoforte non produca più il desiderato effetto.

LA VENDITA DELL'ORZO.

Uno dei giuocatori che si chiama padrone dà agli altri quel nome che crede, per esempio: 1.° Francesco; 2.° Quanto; 3.° Come; 4.° Diavolo! 5.° Diamine! 6.° Quaranta soldi; 7.° Tre franchi; 8.° Va bene; 9.° È impossibile; e così di seguito.

Il padrone comincia: — Francesco 1.° Che volete padrone? — Quanto vendete l'orzo? — 2.° Quaranta soldi — Va bene! — 3.° Che volete padrone? — Quanto vendete l'orzo? — 2.° Quaranta soldi — Diavolo! quaranta soldi! — 4.° e 6.° insieme: Che volete padrone? — Come! — 3.° Che volete padrone? — Quanto vendete l'orzo? — 2.° Tre franchi — Quanto? — 2.° Che volete padrone? — Quanto vale l'orzo? — 2.° Quaranta soldi. — È impossibile! Come! Quanto? — 9.° 3.° 2.° insieme: Che volete padrone? — Il giuoco dunque consiste nel risponder *che volete padrone?* quando dal padrone sente pronunziare il nome che gli fu affibbiato, e se uno sbaglia paga il pegno; come pure uno se ne paga quando si risponde al suo nome pronunciato da altri e non dal padrone.

L' UOVO ROTTO.

Per far questo giuoco bisogna scegliere nella società una persona che non sia suscettibile. — Si nasconde l'uovo sotto il berretto della persona scelta, poi si lasci in arbitrio d'altri cercarlo, coll' obbligo di pagare un pegno se non lo trova. Questi, dopo aver ben frugato da tutte le parti e quasi indispettito di non trovarlo, dà una botta sul capo di quello che tien l' uovo e lo schiaccia in mezzo alle risa della società.

IL RITORNO DAL MERCATO.

La persona che comincia il giuoco dice alla società: *io torno adesso dal mercato;* il suo vicino a destra subito gli chiede: *che cosa avete comprato?* Allora il primo deve subito rispondere: del panno, dell'oro, della

carta, e nel dir ciò deve toccare o il panno o l'oro o la carta; se non fa ciò paga un pegno e si ricomincia il giuoco. Se poi si nomina due volte lo stesso oggetto, si paga pure un pegno.

LA BERLINA.

È uno dei più bei giuochi di conversazione, perchè è assai spiritoso, e richiede anche un certo sforzo di memoria. Le persone che compongono la società formano un semicircolo come in un tribunale; dall'altra parte si trova quello che rappresenta la parte del reo seduto su d'uno sgabello. Il giuocatore che fa la parte d'accusatore dice: *sapete signori giudici perchè il signor...* (e si dice il nome) *è alla berlina?* Detto ciò succede un profondo silenzio, durante il quale i giudici dicono piano all'accusatore i diversi motivi per cui l'ac-

cusato è alla berlina. Ciò fatto l'accusatore si avvicina al reo e ripete tutti i motivi addotti. Il reo sceglie quel capo d'accusa che più gli talenta, e allora l'accusatore è obbligato a nominare la persona che fu scelta dall'accusato e che deve occupare il di lui posto, dopo aver pagato un pegno.

Questo giuoco però che riesce assai gradito se eseguito da persone di spirito e di pronta esecuzione, può anche riescir disgustoso se è fatto senza riguardo all'amor proprio, e quindi può anche eccitare delle animosità.

I NASTRI.

Il direttore del giuoco avendo in mano alcuni nastri, ne dà a tutti i componenti la società un capo, e questi, ricevendo il nastro, deve eseguire precisamente l'opposto di quello che

gli vien domandato. Se il direttore dice tirate, l'altro deve lasciar andare, e viceversa. Quello che sbaglia, e la cosa è assai facile, deve pagare un pegno.

LA CHIAVE DEL GIARDINO DEL RE.

I giuocatori formano un circolo, e quello che conosce il giuoco invita gli altri a ripetere ad alta voce il discorso che farà, discorso diviso in parecchie parti.

Egli dunque comincia: *Vi vendo la chiave del giardino del re.* — La persona che sta alla sua destra ripete il discorso, e se sbaglia una parola, o la traspone, paga un pegno, e la frase viene continuata dalla persona che le sta vicina; quando tutti hanno finito di ripeterla, quello che dirige il giuoco continua: *Vi vendo la corda che sta attaccata alla chiave del*

giardino del re. — Altra ripetizione per parte degli astanti, con relativo pegno da darsi da quelli che sbagliano. — *Vi vendo il sorcio che ha rosicchiato la corda che sta attaccata alla chiave del giardino del re.* — La società ripete: *Vi vendo il gatto che ha mangiato il sorcio che ha rosicchiata la corda che sta attaccata alla chiave del giardino del re.* — *Vi vendo il cane che ha ammazzato il gatto che ha mangiato il sorcio che ha rosicchiato la corda che sta attaccata alla chiave del giardino del re.* — E così di seguito, sino a che il direttore trovi frasi analoghe per prolungare il giuoco lunghissimo tempo.

UN DISCORSO.

Uno della società cui sia facile la loquela, imprende di fare un discorso

purchè gli altri si assumano di ripetere tutte le desinenze ch'egli indicherà. Divide tutti i componenti in cinque gruppi e li fa sedere nei diversi angoli della sala. Ciascun gruppo deve ripetere le desinenze in are, ere, ire, ore e ure. Quel gruppo che dimenticasse o ripetesse troppo tardi la parola è obbligato a pagare un pegno.

IL SEGRETARIO.

Questo giuoco deve esser eseguito fra persone di confidenza ed educate, perchè mai non avvenga d'urtare l'altrui suscettibilità. La società in questo giuoco si colloca intorno ad una tavola, sulla quale vi è l'occorrente da scrivere. Il direttore del giuoco e che ha la carica di segretario, divide un foglio di carta in tanti pezzi quanti sono i giuocatori, e ne dà uno per ciascuno. Su quei pezzetti di carta ogni

giuocatore scrive il proprio nome e cognome, poi lo piega, e lo consegna al segretario. Questi mischia tutti i pezzettini di carta. Allora i giuocatori se ne scelgono uno a caso, e vi scrivono sopra quello che credono, per riconsegnarlo di nuovo al segretario. Fatto ciò il segretario apre ad uno ad uno quei fogliettini e legge quanto in essi v'è scritto, avendo cura di abbruciarli ad uno ad uno appena ha finita la lettura, perchè non sia conosciuto il carattere di quello che ha scritto.

GL'INSETTI E I FIORI.

È un giuoco piacevolissimo ma richiede molto spirito... in generale i sciocchi e gl'imbecilli in società vi fanno sempre una tristissima figura.

Ogni cavaliere, in questo giuoco, assume il nome d'un insetto, ogni dama quello d'un fiore.

Dati i nomi ai componenti la società, il giuoco incomincia. Suppongasi che prima parli la farfalla: *Io mi trovo in un vasto giardino che più bello non vidi mai. Oh quanti fiori! quali fra questi io devo scegliere?... il più olezzante, la rosa.* — Allora la rosa subito risponde; *Non ti avvicinare al mio calice, tu sei leggera ed ami sorvolare di fiore in fiore per succhiare il dolce e quindi ci lasci la disillusione... preferisco la mosca.* — Il giuocatore, a cui fu dato tal nome, ripiglia: *Grazie, mia rosa, della tua scelta, ma io adoro la margherita,* ecc., ecc., e così di seguito. Il segreto del giuoco consiste nel prender la parola quando si ode pronunciare il nome che il giuocatore ha assunto, e rispondendo, pronunciare un nome tra quelli che furono scelti dalla società. Quelli che sbagliano pagano un pegno.

LA CATENA.

In questo giuoco le persone componenti la conversazione si dispongono in circolo. Il direttore del giuoco, che è pure nel circolo, e tiene nella destra una bacchetta, la mostra al suo vicino di destra, dicendogli: *È arrivata una nave in porto.* — Il vicino deve risponder subito: *Che ha portato?* — Il primo ripiglia: *Una bacchetta da vendersi;* — l'altro soggiunge: *Non posso comprarla;* — riprende il direttore: *Hai le mani?* — *Sì*, risponde l'altro e così dicendo prende la bacchetta, mentre il capo del giuoco coll'altra prende la mano sinistra di quello a cui ha ceduto la bacchetta. Il secondo si volge al suo vicino e fa le stesse domande, a cui tengono dietro le stesse risposte, e finisce col prendere la si-

nistra del compagno che gli sta a destra. Tutti i giuocatori fanno lo stesso in modo che, finito il giuoco, tutti restano incatenati colle mani. Tornando da capo, quello che è vicino al direttore può chiedergli ancora: *Avete bocca?* — e allora è obbligato prender la bacchetta colla bocca, e lo stesso faranno gli altri, tenendosi sempre legati colle mani. Al terzo giro la si può far prendere sotto il mento, sotto il braccio, a piacere dei giuocatori, e le smorfie e le contorsioni che si fanno, per non pagar pegni. rendono assai gajo e dilettevole il presente giuoco.

LA PARTENZA DEL CORRIERE.

Altro dei giuochi dilettevoli e che scacciano la noja dalle eleganti conversazioni. Quello che dirige il giuoco

ordina ai giuocatori di mettersi in circolo, ed egli si trova nel mezzo in piedi. Ciò fatto, a tutti i componenti la società dà un nome di città, come: Milano, Torino, Genova, ecc., e riserba per lui il nome di Casa del Diavolo. Cominciando il giuoco, dice: *Parte un corriere;* — un altro risponde: *Per dove?* — *Per Torino.* — La persona a cui fu dato il nome di Torino, mentre il capo del giuoco siede al suo posto, si alza e corre, dicendo: *Parte un corriere per Napoli.* — La persona che chiamasi Napoli si alza a sua volta e dice: *Parte un corriere per Roma.* — Torino siede al posto di Napoli, Napoli al posto di Roma, e così via. Devono pagare un pegno tanto quelli che non si alzassero subito, sentendosi chiamati, quanto quelli che non sedessero al posto dell'ultimo partito. Se poi uno dice: *Parte un corriere per Casa del Diavolo,* tutti si alzano e corrono

ad occupare le sedie degli altri, quello che non sceglie almeno una sedia a due posti dopo la sua, o che non riesce a sedersi, paga un pegno. L' ultimo in piedi incomincia il giuoco dicendo: *Parte un corriere.*

LO STRACCIAJUOLO.

Quello che progetta il giuoco finge di esser venditore di panni usati, e si avvicina ai giuocatori dicendo ad uno di essi se vuol comprare della sua mercanzia. L' interrogato risponde che non sa che farne. Il venditore gli domanda: *Perchè?* se l' interrogato risponde anch'egli *Perchè,* paga un pegno, e il venditore passa avanti. È un giuoco facilissimo, ma che frutta moltissimi pegni e diverte la conversazione.

LO STRACCIO BAGNATO.

Per ottenere un certo effetto in questo giuoco bisogna che la persona che lo progetta si acconci in modo di destar le risa nella conversazione facendo modacci, e con un lume nella mano sinistra e un fazzoletto bianco bagnato all'estremità, s' avvicini ad un signore o ad una signora, dicendogli: *Lo straccio bagnato vi riverisce: se riderete o piangerete, lo straccio in faccia riceverete.* — La persona a cui è rivolta la domanda, deve rispondere con serietà: *Nè riderò, nè piangerò, lo straccio in muso io non avrò.* Se ciò dicendo ride, riceve il fazzoletto bagnato sulla faccia e paga un pegno.

IL CERCHIO.

Tutte le persone della conversazione sono a sedere, e formano un

circolo. Il direttore del giuoco prende una cordicina lunga tanto da chiudere il circolo, fa passare nella cordicina un anello, quindi fa un nodo perchè non possa uscire. Tutte le persone devono tenere con le due mani la corda, ed uno scelto fra essi e solo in mezzo al circolo gira intorno per trovare l'anello che tutti si faranno passare per rendere assai difficile che sia subito trovato, ma se rinviene la persona che l'avesse, deve pagare un pegno e quindi a sua volta girare intorno per trovare l'anello.

DON PAOLO.

Questo giuoco si eseguisce stando seduti. Uno della conversazione dice a quello che gli è seduto vicino: *Conoscete don Paolo?* — l'interrogato risponde: *Chi è?* — il primo soggiunge: *quello che fa così:* — e sì

dicendo farà una smorfia: allora il primo interrogato rivolgerà al vicino la stessa domanda, rifacendo la stessa smorfia, e così dovran far tutti restando in quella positura sino a giuoco finito. Quelli che sbagliano nel fare la domanda, e che tralasceranno la positura ideata dal direttore del giuoco pagheranno un pegno.

IL TESTAMENTO.

La società è seduta. Quello che dirige il giuoco si finge moribondo e sceglie due altri: uno di questi sarà il medico, l'altro l'esecutore testamentario. Il direttore del giuoco è seduto in mezzo alla sala e si contorce in mezzo a finte convulsioni: il medico che gli tocca il polso lo consiglia fare testamento. Il finto moribondo allora comincia: *Lascio al signor... il cappellino della si-*

gnorina... L'esecutore testamentario va, e leva il cappellino della signorina tale, per porlo in capo al signor tale, poichè tutto quanto comanderà il moribondo dovrà subito e con prestezza essere eseguito. Finalmente il moribondo guarisce, ed allora tutti riprendono i loro oggetti. Quelli che rifiutassero di dare gli oggetti richiesti, dovranno pagare un pegno.

I DISPETTI.

La società è seduta in circolo. Il direttore del giuoco, che desidera sedere vicino a qualche elegante signorina, s'avvicina alla persona che le sta a fianco e le dice: *Io l' ho con lei.* — *Perchè l'ha con me?* risponde l'altro. — *Perchè lei ha l'orologio, la cravatta bianca, ecc., ed io non l' ho, si alzi e io mi siederò.* — Se l'interrogante nominasse un oggetto che il seduto non ha, paga un

pegno. Quello che si alza si avvicina ad un altro, gli fa la stessa domanda, e così via di seguito sino alla fine del giuoco.

LA STATUA.

Perchè questo giuoco riesca piacevole occorre che la società si collochi in gruppi di due o tre persone atteggiate in una positura bizzarra. Il direttore assume la parte di venditore di statue, mentre un altro finge di essere il compratore: ambedue devono vestirsi nella più strana forma per ottenere l'effetto: il venditore ha in mano uno spazzolino di penne col quale finge di levar la polvere alle statue nel tempo che il compratore le esamina. Se in questo tempo una statua ride, paga il pegno e si seguita il giuoco colle altre statue.

LA PADELLA.

Per questo giuoco, il quale a null'altro serve che a spazzarsela sul conto di qualche semplicione che generalmente trovasi in società, si attacca una piccola fune al plafone della sala: a questa fune si attacca il manico d'una padella, in modo che sia all'altezza d'un uomo. Nel centro della parte posteriore si attacca con cera una moneta e si propone questa in premio a colui che saprà staccarla colla bocca, avendo legate le mani. Se nella conversazione vi sarà o un vanitoso che si crede buono a tutto, o un semplicione del vecchio stampo, si avrà il felice risultato di non perder la moneta e di veder due o tre figure sconce dal nero della padella. Questo giuoco generalmente si fa in campagna a qualche villano che lì a bella posta si chiama a parte della società.

LA GALLINA.

Anche questo è un giuoco che si fa generalmente in campagna, e i contadini ne sono le vittime. Nella stanza della conversazione si fa portare una scala; quello che progetta il giuoco fa da gallina e gli altri sono altrettanti pulcini. Il direttore tiene nascosta nell' abito una bottiglia d'acqua od un piccolo secchio. Comincia dal girar la sala chiamando i pulcini; tutti lo seguono; allora sale la scala e gli altri gli tengon dietro. Giunto alla sommità, e quando tutti i pulcini hanno occupato i piuoli della scala, getta sovr'essi il liquido nascosto e li inaffia tutti in mezzo alle risa generali.

IL PRANZO.

In questo giuoco tutte le persone che compongono la società sono in

piedi e prendono il nome d'una pietanza; quello di zuppa spetta alla persona che dirige il giuoco. Ciò fatto, il direttore del giuoco chiama in tavola una vivanda, una bottiglia di vino od altro.

La persona che ha il nome della pietanza o del vino domandato, siede chiamandone un'altra, e così di seguito sino a che tutti si sono seduti. Allora il direttore del giuoco dice: *Tutti in tavola.* — A questa parola tutti si alzano e cambiano posto. Ciò fatto, il direttore ordina ad una pietanza di andare a prenderne un'altra. Questo che, per esempio, è l'*alesso*, si alza, e va a prendere la *frittura*, ordinandole, per esempio di prendere l'*arrosto*, e così di seguito. È da notarsi che quando una vivanda fa alzar quella che le ordinano di prendere, si pone a sedere al di lei posto. Quando si domanda la *zuppa*, tutte le vivande cambiano di posto. Quelli

che si dimenticano di eseguire con precisione le domande pagano un pegno.

IL CAPPELLAJO.

Quello che desidera fare questo giuoco deve tingere di nero, collo sughero, la cima del cappello di uno della conversazione. Poi, invitando la conversazione a fare il giuoco del cappellajo, la dispone in circolo ed egli si pone nel mezzo. Ordina ai componenti la società di mettersi il cappello in testa, e fare tutto quello che egli farà. Cominciando a finger di orlare il cappello, finirà col pulirsi col cocuzzolo la faccia e la fronte, in tal modo la persona che avrà tinto il cappello si macchierà la faccia e desterà l'ilarità in tutta la conversazione.

IL VENDITORE D'ANIMALI E IL COMPRATORE.

In questo giuoco i componenti la società prendono il nome d'un animale qualunque, del quale però devono saper imitar la voce o il canto. Quello che dirige il giuoco fa da venditore ed altra persona da compratore. Queste due persone incominciano un dialogo relativo al loro interesse. Ogni volta che si nomina un animale, quello che porta il nome deve subito imitare la voce o il canto. Se si pronuncia la parola mercante, tutti gli animali faranno insieme il loro diverso grido. Se odono la parola comperare, si alzano subito e subito si rimettono a sedere. Questo giuoco, se è fatto con brio, diverte assai; occorre per altro che il compratore e il venditore parlino speditamente, e nel loro discorso

sappiano nominare diversi animali, in modo di imbrogliare gli altri, non lasciar loro il tempo di rispondere a modo, e così pagare molti pegni.

LA BERLINA MUTA.

Consiste il giuoco nel dare una chiave ad una persona e dirle nell' orecchio che la porti ad un' altra, che verrà distinta con un epiteto grazioso o piccante, purchè non sia offensivo, come, per esempio, alla più allegra, al più orgoglioso, alla più civettuola, ecc. Quello che riceve la commissione sceglie la persona alla quale par si adatti l' epiteto, le dà la chiave, e le dice pure all'orecchio che la porti ad un'altra, e ci unisce i soliti epiteti. Compiuto il giro, il primo che ha ricevuto la chiave dice per esempio: *Mi fu data la chiave perchè la portassi alla più pazza...*

L'altra ripete le stesse parole, sino a che tutte le persone non abbiano ripetuta la formola indicata. In questo giuoco richiedesi dello spirito, perchè solo con un granellino di sale si può rendere gentile una parola che potrebbe urtare l' altrui suscettibilità.

LA SIGNORA TIMISTUFFI.

Questo è un giuoco inventato perchè qualcuno batta le natiche sul pavimento, per cui è da scegliersi in quella sala dove un soffice tappeto ammazza il colpo e non produce che una generale ilarità. Il direttore del giuoco dice: *È arrivata dalle Indie la signora Timistuffi.* — *Che cosa ha portato?* — *Un ventaglio;* — e sì dicendo si fa vento con una mano, sinchè il giro non è finito, Quindi ripiglia lo stesso discorso; senonchè allora dice: *Due ventagli;* — e si fa

vento con due mani. La terza volta dice: *Tre ventagli;* — ed agita le mani ed una gamba. Al quarto giro dice: *Quattro ventagli;* — ed agita le due braccia e le due gambe. Al quinto dice: *Cinque ventagli;* — e muove tutta la persona alzandosi e sedendosi, e così sino a che alla persona a cui si vuole fare la burla, si leva di sotto lo scanno e la si obbliga a cadere per terra. La stessa burla si può fare a due o tre persone che vengono preventivamente scelte.

LE PENITENZE.

La maggior parte dei giuochi indicati portano con sè dei pegni che vengono raccolti e classificati come in un museo. Per pegno ognuno dà quelli che ha: fazzoletti, guanti, anelli, bastoncini, monete, orologi, scatole... e vi è la persona che s' incarica di de-

porli in un sito a tal uopo scelto. Per ricuperare questi pegni e così tornare in possesso dei propri oggetti bisogna riguadagnarli, e per riguadagnarli occorre fare le penitenze; le penitenze sono di nature diverse: ve n'hanno di quelle che esigono molta attenzione e memoria: altre più o meno dilettevoli per le condizioni segrete ch' esse impongono, e finalmente di quelle che esigono galanteria, spirito e bene spesso una ben studiata combinazione. Ne indicheremo alcune, lasciando poi alla facil vena delle persone riunite in conversazione a trovarne delle altre.

Alla prima categoria appartengono il *soffiatore*, il *re del Marocco*, il *pappagallo*, la *carta*, il *muto*, la *statua*, il *bacio traditore*, lo *spirito di contraddizione*, l'*elemosina*, il *bacio alla cappuccina*, il *pellegrinaggio*, il *malcontento*, ecc. Alla seconda il *viaggio a Corinto*, l'*intrigo*, *di Pulcinella*, il *portinajo del con-*

vento, il *ponte d'amore*, ecc. All'ultimo i *proverbi*, il *testamento*, il *mazzetto*, i *consigli*, ecc.

IL SOFFIATORE.

Consiste nel far girare dinanzi al viso del condannato il lume della candela, sin che riesce a smorzarla. È difficilissimo.

IL RE DEL MAROCCO.

Due persone, il penitente ed un'altra di sesso diverso, prendono in mano un candeliere, e percorrono in aria lugubre la sala sino a che non abbiano finito di dire queste parole: 1.° *Ho saputo la nuova sventura.* — 2.° *Ma!* — 1.° *Il re del Marocco è morto.* — 2.° *Ma! ma!* — 1.° *È seppellito.* — 2.° *Ma! ma! ma!*

Il penitente soggiunge: *Ma! ma!*

ma! e qualtro volte ma! Nel regno Marocchino un successore avrà.

L'ELEMOSINA.

Il penitente va davanti ad una signora, s'inginocchia stendendole le mani. La signora gli chiede: *Volete del pane? del vino? delle confetture?* — Il penitente per risposta stende sempre le sue mani; allora la signora soggiunge; *Volete dell'amore?* — Il penitente si alza, caccia fuori un sospiro e se ne va.

LA STATUA.

La persona che vuol riavere il suo pegno si mette in mezzo al circolo, e prende la posizione che a ognuno piacerà ordinarle.

IL PAPPAGALLO.

Quello che per ricevere il pegno fu cambiato in pappagallo, dice a

quelli della conversazione: *S'io fossi pappagallo che cosa m' insegnereste a dire?* — Tutti rispondono quello che loro piace, e il pappagallo deve imitare.

LA CARTA.

Il penitente tramutato in carta dice: *Essendo io un pezzo di carta che cosa vuol fare di me?* Ognuno risponde quello che crede meglio.

IL MUTO.

Consiste nell'eseguire senza parlare tutto quello che gli vien ordinato dalla società.

IL BACIO INGANNATORE.

Una signora si avvicina al penitente offrendogli la fronte da baciare; ma appena il penitente si avvicina, la signora si volge e si fa abbracciare da quello che le è più vicino.

IL PELLEGRINAGGIO.

Un signore conduce una dama nel mezzo del circolo e si presenta con essa a tutte le persone, dicendo agli uomini: *Un bacio per mia sorella, un pezzo di pane per me;* ed alle donne: *un pezzo di pane per mia sorella ed un bacio per me* — il bacio è di rigore.

IL VIAGGIO A CORINTO.

Un signore con un fazzoletto bianco prende a mano il penitente e gli fa portare in mano un candeliere. Facendo il giro, il signore bacia tutte le signore della conversazione, e ad ogni volta pulisce la bocca al penitente, testimonio ozioso di una scena per lui poco gradita.

IL PONTE DI AMORE.

Il penitente si mette colle mani a terra in mezzo alla sala. Un signore ed una signora si staccano dal circolo e vanno a sedere sulla di lui schiena e si abbracciano.

L'ESILIO.

Il penitente vien relegato nell'angolo più remoto della società, colla quale non può comunicare. È però in di lui arbitrio a suggerire la penitenza che verrà imposta a quello che deve venire dopo di lui.

IL TESTAMENTO.

La persona che riceve la penitenza di fare il suo testamento, lascia a tutti i membri della società uno dei beni che possiede, sia esso fisico o morale. Questa penitenza è, per così

dire, una sorgente inesauribile di complimenti e di epigrammi.

I CONSIGLI.

Il penitente, giusta l'ordine che riceve, dà a bassa od a voce alta un consiglio ad una od a tutte le persone che compongono la società.

IL PARAGONE.

Si dà per penitenza l'ordine di paragonare una persona della società a qualche oggetto che trovasi nella sala. Fatto il paragone, il penitente deve darne la ragione, ed in questa penitenza vi riescono le persone che hanno molto spirito.

L'EMBLEMA.

È quasi simile al precedente. Si dà l'emblema ad una o più persone

della società, ma devesi spiegare la ragione perchè le fu dato.

L' USCIO.

La persona che deve subire questa penitenza si colloca in piedi, col dorso verso la porta. Ciò fatto, una signora gli si colloca di faccia. Questa chiama un altro signore che si appoggia alle di lei spalle, e così tutti, procurando che i due ultimi della fila si trovino l'un contro le spalle dell' altro. Allora quello che dirige il giuoco dà un segno, al quale tutti devono voltarsi e baciare la persona che in seguito a questo movimento gli si trova di faccia. Ne risulta che il penitente si trova di faccia l'uscio che deve baciare per eseguire la sua penitenza.

LA CONFESSIONE.

Il penitente si colloca in ginocchio dinanzi al confessore ch' egli stesso deve scegliere, e risponde a tutte le domande che gli verranno dal confessore indirizzate.

ACROSTICO.

Una signora chiede al penitente se l' ama ; questo risponde di sì. Allora la signora gli chiede di nuovo come l'ami per una parola qualunque. Il penitente risponde : *l' amo perchè...* — e qui deve nominare la qualità e le imperfezioni, le quali tutte devono cominciare con una lettera della parola data.

L' IMPIEGO DELLE LETTERE.

Far scrivere alcune lettere dell'alfabeto per fare un complimento ad

una signora, come per es. *S. t. p. i. v. d. i. m. c. Senza tanti preamboli io vi dono il mio cuore.* — *L. s. t. i. u. l. e. d. r. d. s. b. o. La serata trascorse in un lampo entusiasmato dai rai de' suoi begli occhi.*

IL COMPLIMENTO.

Secondo l'ordine ricevuto il complimento si può dirigere ad una od a più persone, in versi od in prosa. Il complimento può anche essere fatto a vocali eliminate, ed allora il penitente nel volger il discorso occorre bene si guardi dal pronunciare la vocale che dai giuocatori è stata eliminata.

A RIME OBBLIGATE.

Una signora fa un piccolo racconto e desidera che su esso il penitente faccia un sonetto o un madri-

gale, dando le rime obbligate. O bene o male bisogna che il cavaliere accetti e improvvisi un sonetto od un madrigale, che il più delle volte riesce saporitissimo.

GLI STRAMBOTTI.

Quello che deve fare la penitenza è obbligato ripetere per tre volte di seguito e correntemente i seguenti strambotti:

Zampa di gallo, piè di palpastregato.

Sbozzachisca fior di pesco, fior di pesco sbozzachisca.

Sotto la panca la capra crepa.

Tre tozzi di pan secco in tre strette tasche stanno.

MAGIA BIANCA... PIÙ DELLA NEVE

Ora che di volo abbiamo parlato dei giuochi di società, trasformiamoci in maghi sabini e diamo, pure in succinto, una dozzina di quei giuocarelli o indovinelli, che semplicissimi per la loro natura, formano la base e l'anima delle conversazioni.

LA PIOGGIA DI FOGLIE DI ROSA.

È un giuochetto grazioso assai. Uno degli astanti ordina che gli si porti una bottiglia di vino ed una guantiera, sulla quale ci saranno quanti bicchieri bastano per dar da bere alla società; alcuni di questi già sono pieni, gli altri vuoti. Se crede farà prima una parlatina, decantando

la bontà del vino che versa nei bicchieri ancora vuoti. Ciò fatto alza un bicchiere ricolmo, e dice: *Io bevo alla salute di questa eletta società e aspetto il concambio dell'augurio.* — Ciò fatto appressa il bicchiere alle labbra, ma invece di bere il contenuto, lo slancia sugli spettatori, che emettono un grido per lo spavento di essere inaffiati; ma qnando si accorgono che è una pioggia di foglie di rose, gelsomino od altro fiore, l'applauso succede al timore e tutti ridono del giuoco, che è di una semplicità straordinaria, ma di mirabile effetto. Basta avere sulla guantiera un di quei bicchieri doppi, fra le pareti del quale s'introduce un po' di vino, mentre nel corpo del bicchiere stanno le foglie che vengono lanciate alla società.

IL CABALISTICO NOVE.

Un signore ha ricevuto in dono 32 bottiglie di vino squisitissimo e le dispone nella sua cantina in modo che da ogni parte ne rimangono 9. Ecco la disposizione:

1	7	1
7		7
1	7	1

Il domestico, a cui piaceva il vino, ne beve quattro e dispone le bottiglie nel modo seguente:

2	5	2
5		5
2	5	2

Più tardi ne beve altre quattro e le dispone così:

3	3	3
3		3
3	3	3

Poi altre quattro e le riduce da 32 a 20, ma il numero nove resta da tutte le parti:

4	1	4
1		1
4	1	4

Proponendo questo problema alla società, si avrà il piacere di vedere gl' invitati a scervellarsi per avere la chiave di questo facile indovinello.

UNA GHERMINELLA.

Trovandovi in società chiederete ad uno che vi misuri un terzo e mezzo di metro di una tela o stoffa qualunque che vi possa capitare in mano. Su venti ne vedrete dieci a misurare un terzo, e poi la metà del terzo, mentre invece dandosi la metà d'un metro avrebbe risposto al vostro desiderio. Il metro essendo composto di tre terzi, un terzo e mezzo costituisce precisamente la metà di un metro.

I QUATTRO ELEMENTI.

Fatevi portare un bicchiere di cristallo cilindrico bianco, assai trasparente e levigato. Mettetevi un po' di limatura di ferro o dell'antimonio (figurerà la terra), soluzione di tartaro (per l'acqua), olio di trementina (pel fuoco) e spirito di vino (per l'aria). Agitate quindi il bicchiere, e queste sostanze eterogenee, confondendosi per un momento, daranno l'immagine del caos prima della creazione: ma ben presto, lasciato tranquillo il bicchiere, le sostanze ritorneranno nello stato primiero, perchè essendo fra esse eterogenee, non possono combinarsi fra loro.

I COLORI DELLA ROSA.

Volete cambiare il colore ad una rosa e quindi istantaneamente ritor-

narla al colore primitivo? Aspergetela di sale ammoniaco, e per qualche istante tenete la parte interna del fiore al disopra d'una pipa accesa; e la rosa da rossa diventerà verde; diventerà invece bianca se la terrete sul zolfo ardente. Volete ridonarle il primitivo colore? immergetela in un bicchiere d'acqua fresca e richiudetela; non passerà un'ora che riavrete la vostra rosa bella e appariscente, come allorquando la coglieste dal vaso.

LA BOCCA INFERNALE.

Desiderate essere creduto una spia di Belzebù e gettare fuoco dalla bocca? La cosa è semplicissima. Inviluppate un po' d'esca accesa in un gomitolo di lana o stoppa, quindi mettetelo in bocca; respirate, mandando fuori il fiato; il fuoco dell'esca si comunicherà alla stoppa od alla lana, ed uscirà

insieme al fiato; bisogna però far in modo di non aspirare mai, perchè allora si digerirebbe la pallottola ed il fuoco. La maggior o minor durata del giuoco dipende dalla maggiore o minor grossezza della pallottola.

MANEGGIO DEL FUOCO.

Vi piace prender in mano un carbone ardente e presentarlo alla società perchè accenda il proprio sigaro? Cosa facilissima. Fate una mescolanza di rosso d'uovo, amido e gomma, e con questa specie di unguento ungetevi il palmo della mano; la vostra mano diventerà insensibile all'azione del fuoco e potrete tener su essa un carbone acceso sino a che vi piacerà.

VISI DIABOLICI.

Se amate ridere alle spalle della società la cosa non è difficile. Pren-

dete del sale e del zafferano in un bagno di spirito di vino. Inzuppate in esso della stoppa e quindi appiccatele il fuoco. Tutti i volti leggiadri delle signorine e le maschie figure degli astanti diventan luridi e verdi, mentre l'incarnato delle labbra prenderà un color olivastro che li renderà spaventevoli.

LE UOVA SODE.

Volete far cuocere delle uova senza metterle al fuoco? È un affare di pochi minuti. Prendete un vaso e mischiate in esso una parte d'acqua e una di acido solforico, e ne risulterà una temperatura bastantemente alta per cuocere delle uova, che porrete in un vaso di vetro, per evitare l'azione dell'acido sul guscio. Lo stesso si potrà ottenere colla calce viva bagnata; anzi questo metodo è preferibile al primo.

I CALCOLI.

Per dividere una cosa qualunque per 3 o per 6, si fanno scrivere sopra un foglio molti numeri, come per esempio: 78235; si sommano mentalmente tutte le cifre 7, 8, 2, 3, 5, che danno un totale di 25: fatta tal somma si aggiungerà alla quantità segnata un 2, un 5, oppure un 8, e si avrà una somma completa di 27, 30 oppure 33. Ciascuna delle medesime è divisibile per 3. Allora si dice a colui che segnò i numeri sul foglio che osservi se mettendo quel numero aggiunto in quel posto che gli piace, gli tornerà la divisione più esatta in tre della somma segnata. Se la somma scritta sul foglio termina con un numero pari, allora per variare il giuoco si farà dividere per sei. Come se per esempio, avessero scritto il numero

748622, si sommerà 7, 4, 8, 6, 2 e 2 che fanno 29, aggiungendovi un 7 si avrà 36, numero divisibile per sei o per tre, come meglio si vuole.

IL NUMERO 37.

Il numero 37 ha una speciale proprietà, quella, cioè, che essendo moltiplicato per qualunque numero della progressione aritmetica 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, i prodotti risultati sono composti di tre numeri simile, e la somma della loro figura è sempre eguale al numero pel quale è moltiplicato il N. 37.

Esempio:

37	37	37	37	37	37	37	37	37
3	6	9	12	15	18	21	24	27
111	222	333	444	555	666	777	888	999

IL NUMERO 73.

Il numero 73 invece essendo moltiplicato pei numeri 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, dà sempre ne' suoi prodotti un numero differente dal 9 sino all' 1.

Esempio :

73	73	73	73	73	73	73	73	73
3	6	9	12	15	18	21	24	27
219	438	657	876	1095	1314	1533	1752	1971

L' USURA.

Uno della società chiede a prestito una lira, dicendo al compagno che se gli farà un tanto piacere lo metterà a parte del guadagno, poichè nel modo in cui l'impiegherebbe in un momento diventeranno sei.

Ciò fatto si riempie di acqua limpida un bicchiere di vetro chiaro e si

pone dentro la moneta: poi si pone una mano sotto un piatto, col quale copresi lo stesso bicchiere. Quindi con destrezza si rovescerà il bicchiere in modo che l'acqua non possa uscire dal piatto.

Per tal modo la moneta cascata sul piatto comparisce della grandezza di uno scudo, e si vedrà anche la lira nella sua grandezza naturale, un poco più su dello scudo. Quelli che non conoscono i singolari effetti della refrazione della luce crederanno effettivamente che sotto il bicchiere vi siano sei lire. Allora il giuocatore alza il bicchiere, e, spenta l'illusione, non si troverà che la moneta di venti soldi antecedentemente posta nel bicchiere.

LE TRE AMICHE.

In una conversazione in cui quasi sempre si discorre dell'età, una si-

gnora a cui fu richiesto quanti anni avesse, rispose: *Siamo tre sorelle: Annetta, Emilia e Adele che sono io. Annetta ha cinque anni più di me, Emilia ne ha sette di meno e tutte insieme ne abbiamo settanta. Calcolate e dite quale è la mia età e quella delle mie sorelle.*

Si prende prima il terzo di settantadue che dà 23 e quattro mesi. Si aggiunge a questi 23 e quattro mesi cinque anni che fanno 28 e quattro mesi e questa è l'età di Annetta. Si toglie poi all'età di questa sette anni, e così l'età di Emilia sarà di 21 e quattro mesi: il rimanente, a completare il numero settanta, sarà l'età di Adele, cioè 20 anni e quattro mesi.

L'ERRORE D'UN CIECO.

Supponiamo un cieco che entri in una conversazione di signori. Dal

cicaleccio che si fa, ritiene che il numero sia grande, e però, inchinandosi, dice: la buona sera a queste ventiquattro signorine. Una di queste, più spiritosa e più pronta delle altre, subito risponde: *Sbagliate nel numero; noi non siamo ventiquattro, ma se fossimo cinque volte quello che realmente siamo, allora sorpasseremmo di tanto il numero ventiquattro quanto ora ne siamo al disotto.*

Si domanda quante eran le signorine.

Erano otto. Infatti cinque volte otto danno quaranta, numero che sorpassa di sedici il ventiquattro, come il ventiquattro sorpassa di sedici il numero otto.

I VIAGGIATORI E LE PERE.

Venti viaggiatori tra uomini, donne e fanciulli, in una cocente gior-

nata d'estate viaggiavano. Arsi dalla sete non sapevano a qual santo votarsi, quando per combinazione scorsero un magnifico pero ancora carico di frutta. Si gettarono su quell'albero, ne staccarono le frutta, che, contate, risultarono 37. Venuti alla divisione, le donne ne ebbero una per ciascheduna, i fanciulli metà per uno, e gli uomini invece ne ebbero sei per ciascuno. Si vorrebbe sapere quante erano le donne, gli uomini ed i fanciulli. — Quattro uomini che mangiarono 24 pere, dieci donne alle quali ne toccarono 10, sei ragazzi che ne mangiarono 3. Le pere non erano che 37.

LE PECORE.

Un tale avendo domandato a un pecorajo a quanto ascendeva il numero delle sue pecore, risponde: *Ne ho tante che se ne avessi altrettante,*

più la metà d' altrettante, più un quarto di altrettante, più quella che le ha generate, ne avrei cento.

Si domanda qual era il numero delle pecore. Era il 36. Infatti sommando due volte 36, dà 72, più la metà di 36-18, fa 90; la metà di 18-9,99, e quella che le ha generate 100.

LA RISPOSTA DI PITTAGORA.

Interrogato l' illustre Pittagora sul numero dei discepoli che andavano ad udire le sue lezioni, rispose: *Il numero de' miei scolari è pari. Una metà studia le matematiche, un quarto la fisica, un settimo tace, e per compenso dei sette che tacciano ho tre donne.*

Si domanda qual' è il numero totale, quello degli studenti di matematica, di fisica e di quelli che tacciono. Il numero totale è 28; la metà è 14,

il quarto 7, il settimo 4, più le tre donne — uguale a 28.

LE DIVERSE ETÀ.

Un padre ha tre volte l'età di suo figlio. Si vuol sapere quand' è che il padre si troverà ad avere soltanto il doppio dell'età del figlio.

Supponendo che l' età del padre sia di 30 e quella del figlio 10, aggiungendo 10 tanto da una parte che dall'altra, il figlio ne avrà venti quando il padre ne avrà quaranta, e per conseguenza allora il padre avrà soltanto il doppio dell'età di suo figlio.

L'ORFANELLA.

Tre persone che desiderano formare la dote ad una povera orfanella, costituiscono una cassa comune di lire 6912. Il primo dà quello che può:

il secondo dà il triplo del primo e il terzo dà quanto gli altri due assieme. Si domanda qual'è la quota di ciascun donatore. Il primo darà 864, il secondo darà tre volte 864, che fanno 2592, il terzo darà le due cifre unite cioè 3456, e queste cifre sommate daranno il totale di L. 6912.

LA GENEROSITÀ.

Un padre dice a suo figlio: *Io vi regalo tutti gli scudi che ho in mano purchè ne indoviniate il numero. Per ajutarvi a scoprirlo vi dirò che il quadrato di questo numero, più dodici volte il numero stesso dà la cifra di duecentoventi.*

Il padre aveva in mano dieci scudi. Il quadrato di dieci è cento, più dodici volte 10 fanno 120, che insieme sommato danno 220.

I DESIDERJ.

Una persona dice: *Se mi si raddoppiasse il numero de' miei napoleoni d'oro, ne regalerei sei:* — fu contentato. Fece la stessa domanda per una seconda ed una terza volta, e fu contentato. Ma dopo la terza volta i suoi napoleoni erano spariti.

Si domanda quanti napoleoni aveva in mano quando rivolse agli astanti la prima domanda.

Ne aveva cinque e un quarto. Infatti dopo la prima domanda ne ebbe dieci e mezzo. Donandone sei, restarono quattro e mezzo, raddoppiati questi fanno nove, di cui sei regalati restarono 3: due volte 3 danno sei, e regalando i sei non gli resterebbe più nulla in mano.

UN PRANZO
CON SETTE INDIVIDUI.

Mettiamo che sette persone riunite alla stessa tavola disputino tra esse sui posti da prendersi. Il padrone di casa per metter fine alla contestazione d'etichetta, decide che tutti debbono porsi a tavola come a caso in quel momento si trovavano, a condizione che avessero a pranzare insieme il dì seguente e tutti gli altri giorni, finchè fossero esaurite tutte le possibili combinazioni in cui si potevano collocare uno relativamente coll'altro. Si domanda quanti pranzi si dovrebbero fare prima che fossero esaurite tutte le formalità.

Occorrono 5,040 pranzi: per questi occorrebbero quasi quattordici anni. Per fare quest' operazione bisogna dire: due volte uno fa due, tre volte

due sei, quattro volte sei ventiquattro, cinque volte ventiquattro centoventi, sei volte centoventi settecentoventi, sette volte settecentoventi cinquemila e quaranta che appunto sarebbe il numero dei pranzi che si dovrebbero dare.

LE CINQUE CARTE PENSATE.

Si prendono 25 carte, delle quali si fanno cinque monti; poi ad ogni persona si dà uno di quei monti, dicendo di pensare una delle carte che in esso si trovano; poi si riuniscono i monti per ordine, e si rinnovano di cinque per cinque, coll'ordine seguente: Mettete le prime cinque carte sulla tavola, e poi sulla prima posate la sesta, sulla seconda la settima, ecc. Finiti i monti, si prende un mazzo, e si fa vedere alla prima persona che se nel medesimo vi sarà la carta da

essa pensata, sarà la prima; se non vi sarà la sua, ed invece ci sarà quella della seconda persona, la carta pensata, sarà la seconda; e così di seguito, facendo vedere a tutti il mazzo, si troverà e s'indovinerà le cinque carte pensate, serbando l'ordine descritto. Questo giuoco è semplicissimo e di effetto sorprendente.

ALTRO GIUOCO DI CARTE.

Passate un mazzo composto di 40 carte ad una persona della conversazione, e pregatela a pensare ad una carta, che si sovvenga a qual numero delle carte è quella da essa pensata, contando a mazzo scoperto, mentre voi vi farete coprire gli occhi.

Quando la persona avrà pensato, fatevi rendere il mazzo, fingete odorarlo, e ditele: *Ho già indovinato.* — Ciò detto ponete il mazzo dietro

di voi o sotto la tavola ; ponete ad una ad una 23 carte di sotto il mazzo, ed il giuoco è fatto. Ponete quindi il mazzo sulla tavola come per far alzare e datelo alla persona che pensò la carta. Sfogliate ad una ad una le carte contandole, ma cominciando a contare dal numero che avete pensato : per esempio, se la carta sarà al 10, sfogliando, dite undici, dodici, ecc. Lasciate sfogliare le carte sino al 23 inclusive: quando la persona dirà 23 voi direte basta, e domanderete qual' è la carta pensata. Nominata la carta, soggiungerete: *Ebbene, eccola appunto,* — e le farete prendere la 24ª che sarà infallibilmente la carta pensata. Anche questo giuoco è assai semplice, ma di sicurissimo effetto.

INDOVINELLI E SCIARADE

Uno dei trovati più belli per passare allegramente le serate è pur quella di proporre indovinelli e sciarade, giacchè uno solo basta per intrigare tutta la società, che ben spesso perde molto tempo per trovare la soluzione. A complemento del nostro libriccino ne daremo qui alcuni.

INDOVINELLI.

1.

Molti fratelli insieme uniti stanno,
Che nati son per conservarmi in vita.
Ma disuniti quelli, io son finita,
E divisi da me morte mi danno.
Se più sorelle mie insieme vanno
Senza la mezza luna a loro unita,
D'Atene la città per me si addita
Come rimossa quella, esse poi fanno.
Di molti piedi son fatta consorte,
E de' miei sposi spesso al collo abbraccio
E mi congiungo a molte gambe storte

Per chi n' ha di bisogno io son d' impaccio
Col dimostrarmi troppo dura e forte,
Ed in arduo cammino ancor mi allaccio.

2.

Dalla progenie mia la ver essenza
All' umano saper si rende oscura,
E tale m' ha prodotto la natura
Che or grata, or nojosa è mia presenza,
Quantunque grande sia la mia potenza,
Con tutto ciò per poco tempo dura,
Se sapere il mio nome alcun procura
L' informerà per me la esperienza.
L'andare innanzi, indietro e in ogni via
È mio costume: e son cattivo e buono
E l'austro fa che in questo mondo sia.
Lettore, or se indovini quel che io son,
Di mie sostanze e della roba mia,
Io ti prometto farti un largo don.

3.

Del mondo tutto io sono il distruttore,
E sino al cielo arriva il mio potere.
Dell' aria, legno, sassi e di miniera
La natura mi fe' divoratore.

Tu m' hai presente; ma l'altrui colore
Solo in me vedi, e me non puoi vedere:
Tra i mortali non v' è, chi ritenere
Sopra la terra possa il mio furore.
Con cenni la mia lingua il cielo addita;
Ho grande ardire, onde ricevo spesso
Morte da Teti e da Giunone vita.
Penetrar ogni corpo è a me permesso,
Ma se in quello ritrovo poi l' uscita
Per ritornare in su, perdo la vita.

4.

Tormentata son io da gente ingrata
Con ferro e fuoco, e spesso ancor ferita,
E benchè l' uomo abbia per me la vita,
Da quel crudel vengo sviscerata.
Spesso de' parti miei vengo privata;
Or mi trovo spogliata, or ben vestita,
E vedo ancor esser per me l' uscita
Assai maggior di quel che sia l'entrata.
Se due nemici miei mi fanno guerra,
Restan sepolti e perdono l' onore,
E la potenza mia costoro atterra.
In me d' ogni beltà conservo il fiore,
La cagione d' ogni male in me si serra,
Sotto di me coperto sta il peggiore.

5.

Guardo cogli occhi tuoi e nulla veggo,
E tu vedi ogni cosa con li miei:
E per te mi dò spasso e mi vagheggio,
E vado ove da me gir non potrei:
E mentre tu vaneggi ed io vaneggio
E incognito ti rendo ovunque sei,
Tu tai pazzie sotto al mio aspetto fai,
Che senza me non le faresti mai.

6.

Tre volte otto sorelle al mondo siamo,
Sì veloci, sì lieve e così snelle,
Che l'una dietro l'altra ne corriamo
Senza aver nè carretta, nè rotelle;
E sempre nostro padre seguitiamo,
Qual, benchè sia decrepito, alle stelle
Nel corso è uguale, e mai si mostra stanco
E fa l'uomo venir canuto e bianco.

7.

Donne fatemi onore, abbiate gli occhi
E non mi disprezzate o abbiate a schivo,
Perchè cosa non è che più vi tocchi
Di me, nè che vi prema più sul vivo.

E ancorchè i fatti vostri spesso adocchi,
Per questo non li noto, nè li scrivo:
Anzi son diligente oltre misura
Nel coprir i difetti di natura.

8.

In molte strane forme mi trasmuto.
Or son regina, or fante, or servo, or paggio,
Or di stracci vestita, or di velluto:
Or parlo nel mio, or nell'altrui linguaggio;
Or scopro un ignorante, or un astuto,
Or un pazzo solenne, or un uomo saggio.
Così con tante sorti di chimere,
Giovo a me stesso e all'altrui reco piacere.

9.

Dal regno di Nettun son tratto fuori
E in mille strane foggie travagliato;
Poscia, mercè d'Apollo i caldi ardori,
In maschio son di femmina cangiato.
Senza di me non può re, nè imperatore,
Mangiar boccon che fia di gusto grato;
Chè dove manca la presenza mia
Cucina non si fà che buona sia.

10.

Io son al mondo tanto sventurato.
Che quasi non vorrei esser venuto;
Perchè, misero me, son bastonato
In vita, e in morte ognor pesto e battuto:
Pur tanta contentezza ho in simil stato,
Che io fo tacer la cetra ed il liuto:
E mentre ch'un mi batte e mi martella,
Col ferro altri si foran le budella.

11.

Non so parlar, pur le sciagure dico
Degli altri, fo sentirmi in ogni lato,
E sempre è stato mio costume antico
Di non saper tener nulla celato;
Ed all' amico servo ed al nemico!
E in bocca a un mio fratel ch'è sdentato
Mi ficco, e mentre del suo onor mi tingo
Fo nero il bianco e' l mio pensier dipingo.

12.

Cinque bocche tengo io;
E dentro il ventre mio,
A guisa d'orso uscito dalla tana,
Trangugio, intasco e mangio carne umana.

13.

Io nasco fra le selve
Ove stan fieri orsi e belve;
Poi tratta alla cittade in tempo poco,
Senza aver fatto error, son data al fuoco.

14.

Per tutto dove andate
Donne, voi mi portate
Con voi, e tanto unite siete
Che s'un mi chiama, voi gli rispondete.

15.

Non mi trovo aver acqua:
Nè bevo altro che acqua:
E s'io avessi dell'acqua al mio domino,
Acqua mai non berrei ma sempre vino.

16.

Sopra d'un alto monte
Alberga un gentil conte
Con centomila cavalieri a canto
Quai tutti, come lui, han rosso il manto.

17.

Pria di mia madre nasco
E ogni gran bocca pasco,
Nè si tosto son nato ch'io cammino
Nè mai più al padre mio torno vicino.

SPIEGAZIONE DEGLI INDOVINELLI.

1. La catena — 2. Il vento — 3. Il fuoco — 4. La terra — 5. La maschera — 6. Le ore e il tempo — 7. Camicia — 8. Commedia — 9. Sale — 10. Tamburro — 11. Penna da scrivere — 12. Guanti — 13. Cascina — 14. Nome — 15. Molinaro — 16. Albero delle ciliegie — 17. Fumo.

LOGOGRIFI.

I.

1. Tra gli eretici antichi son famoso.
2. Son proprio soltanto al vegetale.
3. Da due fratei fondata io fui possente.
4. Nell' umido elemento son gettato.

5. Arnese peschereccio io rappresento.
6. Son cieco e fanciul, ma onnipossente.
7. Io fui ninfa gentil dei tempi andati.
8. Registro il ben e il mal ognor severa.
9. Son volubil dea, ma ognun mi segue.
10. Fui valente e gentile fra i poeti.
11. Fra i cantanti cercar deesi il mio nome.
12. Sinonimo a paura ognun mi chiama.
13. Un dì regnai sovrano, or son schiavo.
14. Dica il mar s' io fui prode capitano.
15. Or piaceri narriamo, or lotte, or pianto.
16. Mormorando trascorro fra l' erbetta.
17. Sovra ognun son grande e son potente.
18. Feci grande di Persia un dì l' impero.
19. Di ben molti soldati sono capo.
20. Fummo un giorno nemici agli Spagnoli.
21. Vario di forma in ogni culto io sono.
22. Io di tenebre fitte mi circondo.
23. Nessun guerrier va di me sprovvisto.
24. Di ben molti paesi io son prodotto.
25. Siam per molti studenti un gran pensiero.
26. Vago tra i fior sono a ciascun gradito.
27. Io dei fiori soltanto sono primo.
28. Gentil composizion sono in poesia.

29. Bella fra le virtù son delle donne.
30. Son da molti obbedito e rispettato.
31. A ciascun nel volto son veduto.
32. In triste posizion mi trovo assai.
33. Mi mossi un dì, ma senza moto or sono.
34. Possiedo una compagna de' miei giorni.
35. Sovra gli affetti tutti è il mio sincero.
36. Son porto d'Italia presso a Roma.
37. Io di quattro fratelli son maggiore.
38. Son pregiato lavoro d' un insetto.
39. Io mi vedo sovente disprezzato.
40. Nel ben come nel mal non vo in eccessi.
41. Fan spiccar lor dottrina in me i dottori.
42. Fra le piante son piccola e odorosa.
43. Vivo lungi dal mondo e da' suoi mali.
44. Io d'un grande italiano fui la patria.
45. Sono lingua di terra fra due terre.
46. Sol mertata son da buona gente.
47. Ispiratore io sono dei poeti.
48. In me raccolgo varie piante ed erbe.
49. La mia tomba in Verona ognun ricerca.
50. Io fui prence colpevole ed infelice.

SPIEGAZIONI.

1. Ario — 2. ramo — 3. Roma — 4. remo — 5. amo — 6. Amore — 7. Eva — 8. storia — 9. moda — 10. Ariosto — 11. Mirate — 12. timore — 13. Demo — 14. Emo — 15. Rime — 16. rio — 17. Dio — 18. Dario — 19. Emiro — 20. Mori — 21. rito — 22. mistero — 23. armi — 24. riso — 25. Temi — 26. Rosa — 27. stami — 28. ode — 29. modestia — 30. re — 31. mento — 32. reo — 33. morto — 34. marito — 35. madre — 36. Ostia — 37. medio — 38. seta — 39 merito — 40. moderato — 41. tesi — 42. tino — 43. romito — 44. Asti — 45. istmo — 46. stima — 47. estro — 48. orto — 49. Romeo — 50. Aristodemo.

II.

1. Del mondo io son la parte
Più antica conosciuta.

2. Me avendo, della faccia
Tosto il color si muta.

3. A te s'io vengo in porto
Tu devi ben pagarmi.

4. Io sono conosciuta
Fra le più antiche armi.

5. Io sono delle fiere
Rifugio e abitazione.

6. Son donna e venerata
In ogni religione.

7. D'ajuto son sinonimo,
M'appelli nel dolore.

8. Io spesso son usata
Da bravo schermitore.

9. Di musica son nota
Al mezzo d'una scala.

10. Cittade son d'Italia
Pel vino rinomata.

SPIEGAZIONI.

1. Asia — 2. Ansia — 3. Tassa — 4. Asta — 5. Tana — 6. Santa — 7. Aita — 8. Finta — 9. Fa — 10. Asti.

3.

1. Son il prim che apre la strada
   Ai teatri, alle sale dei re.
2. Ma se un colpo nel *capo* mi cade
   L'armonia tutta quanta sta in me.
3. Son malvagio, ferito nel *petto,*
   Ma qual Giano posso anche cangiar.
   E do allora con placido aspetto
   Mille amplessi alla donna del mar.
4. Non v'ha alcun di me stesso più amante
   Se mi lasci soltanto le piante.

SOLUZIONI.

1. Atrio — 2. Trio — 3. Rio — 4. Io.

SCIARADE.

1.

Per capriccio l'ebrea donna
Nel *primier* cangiò la gonna;
L'*altra,* figlia onor del padre,
Per amor fu suora e madre.

Il mio *terzo* tiene in sè
La scoperta di Noè.
Il *totale* in guerra audace
Sol di Marte è pel seguace.

2.

È pur ridicolo il mio *totale,*
Scherzo è d'Appollin, e tanto vale.
Ei pretende che il *primiero*
Che di prode ha il ministero,
Sempre sfoggi nel *secondo*
E grandeggi nel bel mondo.
È pur ridicolo il mio *totale*
Scherzo è d'Appollin, e tanto vale.

3.

Al *primo* chi giunge
Innanzi non va.
Se l'*altro* ti punge,
Piacere ti dà.
Ti abbella la vita,
Ti esalta il pensier,
Se in core sue note
T' effonde l' *inter*.

4.

D' industre insetto
Il *primo* è effetto.
L'*altro* fra i popoli
Varia tuttor.
L'*intero* ha sorte
In regia corte.
Ma spesso è ultimo
D' empio cuor.

5.

Un popol d' Asia
Dimando in *pria*,
L' orbe terraqueo
Poi mi si dia.
Macchietta aggiungasi
Che appena appare,
Ecco, o prodigio!
Ne formo un mare.

6.

Antica *madre*,
Fiume spumante,
Cibo alle squadre,
Aria volante.

7.

Col *primo* infuria
Il mar profondo,
Or lode or biasimo
Merta il *secondo*;
Fu al suon de' carmi
Dal sen dell' Erebo
Tratto l' *inter*.

8.

Sin dai tempi di Noè
L' uomo il *primo* sempre amò,
Sebben spesso in un coi piè
L' *altro* forte gli aggravò.
Sia di fer, canape o legno,
Di violenza il *tutto* è ordegno.

9.

Famoso antico popolo
Ricorda il mio *primiero*.
Coll' *altro* mio si nomina
Ampio vivente impero.
Dottrina e lunga pratica
Insegneran l' *intero*.

10.

È fatto a circolo
Il mio *primiero.*
All' altro il naufrago
Volge il pensiero.
In Lusitania
Trovi l'*intiero.*

11.

Fatto *secondo*
Un dio d' Omero,
Correva il mondo
Pel mio *primiero,*
Provando in core
L'*inter* d'Amore.

12.

La storia del mondo
Ha due del *primiero.*
Imago è il *secondo*
Del tempo severo.
Talenti e virtude
Il *tutto* racchiude.

13.

Qual essere è il *primiero*
Lo dice il mio *secondo*
Qual genio fu l' *intero*
Il san l' Italia e il mondo.

14.

Il *primiero* pel *secondo*
Scorda vespro e mattutin.
Per fragranza e per colore
È il mio *inter* frutto divin.

15.

Il *primier* vuol armonia.
Giglio è l' *altro* d' allegria.
Pure il tutto dà dolore.
E ti morde insino al core.

16.

Nel *primier* risiede l' anima.
Il *secondo* addita il sesso.
Al mio *tutto* uso è succedere
Ciò che l' uom teme all' eccesso.

17.

È dolcissimo il *primiero,*
Di pietà norma il *secondo.*
Quando il *tutto* ha molto impero
Va a soqquadro tutto il mondo.

SPIEGAZIONI.

1. Sal-tamar-tino — 2. Madri-gale — 3. Cima-rosa — 4. Favo-rita — 5. Medi-terra-neo — 6. Eva-po-razione — 7. Euri-dice — 8. Vin-ciglio — 9. Medi-cina — 10. O-porto — 11. Mar-toro — 12. Era-rio — 13. Michel-Angelo — 14. Fra-gola — 15. Canta-ride — 16. Testa-mento — 17. Favo-rito.

FINE.

INDICE

AMICI LETTORI,.. AMABILI LETTRICI *Pag.* 5
GIUOCHI GINNASTICI ED INNOCENTI » 7
I fascetti . . . . . » ivi
I colpi di mano . . . . . » 8
I giuochi di parole . . . . . » 9
Il lupo e la cerva . . . . . » ivi
La gatta cieca . . . . . » 10
Il cotone . . . . . » 13
I mestieri . . . . . » ivi
Il pianoforte . . . . . » 14
La vendita dell'orzo . . . . . » 15
L'uovo rotto . . . . . » 17
Il ritorno dal mercato . . . . » ivi
La berlina . . . . . » 18
I nastri . . . . . » 19
La chiave del giardino del re . . » 20
Un discorso . . . . . » 21
Il segretario . . . . . » 22

Gli insetti e i fiori . . . . . *Pag.* 23
La catena . . . . . » 25
La partenza del corriere . . . . » 26
Lo stracciajuolo . . . . . » 28
Lo straccio bagnato . . . . . » 29
Il cerchio . . . . . » ivi
Don Paolo . . . . . » 30
Il Testamento . . . . . » 31
I dispetti . . . . . » 32
La statua . . . . . » 33
La padella . . . . . » 34
La gallina . . . . . » 35
Il pranzo . . . . . » ivi
Il cappellajo . . . . . » 37
Il venditore d'animali e il compratore » 38
La berlina muta . . . . . » 39
La signora Timistuffi . . . . . » 40
Le Penitenze . . . . . » 41
Il soffiatore . . . . . » 43
Il re del Marocco . . . . . » ivi
L'elemosina . . . . . » 44
La statua . . . . . » ivi
Il pappagallo . . . . . » ivi
La carta . . . . . » 45
Il muto . . . . . » ivi

Il bacio ingannatore . . . . . *Pag.* 45
Il pellegrinaggio . . . . . » 46
Il viaggio a Corinto . . . . . » ivi
Il ponte d'amore . . . . . » 47
L'esiglio . . . . . » ivi
Il testamento . . . . . » ivi
I consigli . . . . . » 48
Il paragone . . . . . » ivi
L'emblema . . . . . » ivi
L'uscio . . . . . » 49
La confessione . . . . . » 50
Acrostico . . . . . » ivi
L'impiego delle lettere . . . . » ivi
Il complimento . . . . . » 51
A rime obbligate . . . . . » ivi
Gli strambotti . . . . . » 52
MAGIA BIANCA... PIÙ DELLA NEVE » 53
La piogga di foglie di rosa . . . » ivi
Il cabalistico nove . . . . . » 55
Una gherminella . . . . . » 56
I quattro elementi . . . . . » 57
I colori della rosa . . . . . » ivi
La bocca infernale . . . . . » 58
Maneggio del fuoco . . . . . » 59
Visi diabolici . . . . . » ivi

Le uova sode . . . . . *Pag.* 60
I calcoli . . . . . » 61
Il numero 37 . . . . . » 62
Il numero 73 . . . . . » 63
L'usura . . . . . » ivi
Le tre amiche . . . . . » 64
L'errore d'un cieco . . . . . » 65
I viaggiatori e le pere . . . . . » 66
Le pecore . . . . . » 67
La risposta di Pittagora . . . . . » 68
Le diverse età . . . . . » 69
L'orfanella . . . . . » ivi
La generosità paterna . . . . . » 70
I desiderj . . . . . » 71
Un pranzo di sette individui . . » 72
Le cinque carte pensate . . . . » 73
Altro giuoco delle carte . . . . » 74
INDOVINELLI E SCIARADE . . . . » 76
Indovinelli . . . . . » ivi
Logogrifi . . . . . » 83
Sciarade . . . . . » 88

PREZZO

Lire 1